

Дудковская Ирина Алексеевна

канд. пед. наук, заведующая

Куйбышевский филиал ФГБОУ ВО

«Новосибирский государственный педагогический университет»

г. Куйбышев, Новосибирская область

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ
ИНФОРМАТИКИ В 8-Х КЛАССАХ, НАПРАВЛЕННЫХ НА РАЗВИТИЕ
ЛОГИЧЕСКИХ УНИВЕРСАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ**

Аннотация: в статье рассмотрены вопросы использования дидактических игр на уроках информатики в 8-х классах, а также отмечено их положительное влияние на развитие логических УУД школьников 8-х классов.

Ключевые слова: логические УУД, дидактическая игра, обучение информатике.

На современном уроке, соответствующем требованиям ФГОС ООО [1], часто используются дидактические игры, направленные на активизацию мыслительной деятельности учащихся, развитие логических универсальных учебных действий [2]. Ниже мы представим комплект дидактических игр, который разработан, опираясь на классификацию А.И. Сорокиной [3] по характеру познавательной деятельности (репродуктивные, продуктивные и творческие), которые можно использовать учителю на уроках информатики для развития логических универсальных учебных действий, а также для развития мотивации к учебной деятельности.

Репродуктивные дидактические игры направлены на прочное усвоение знаний путем неоднократного повторения ранее изученного материала в новой сюжетной линии.

Игра «Знаток Паскаля»

Тема занятия: «Общие сведения о языке программирования Паскаль».

Тип урока: систематизации полученных знаний (общеметодологической направленности).

Цель игры: повторение общих сведений языка программирования Паскаль.

Предварительная подготовка: подготовить задания, жетоны.

Ход игры: игра состоит из 2 заданий. 1 задание. На экране появляется таблица (таблица 1) со служебными словами на языке Паскаль, обучающиеся должны сопоставить слова. За каждое правильное соответствие выдается жетон. 2 задание. На экране записана таблица, где пропущены какие-то значения, задача учащихся – вставить пропущенное слово (таблица 5). 3 учащихся, которые набрали большее количество жетонов, получают медаль «знаток Паскаля».

Таблица 1

Служебные слова языка Паскаль

Служебное слово языка Паскаль	Значение служебного слова
And	Пока
Array	И
Begin	Начало
Do	Выполнять
Else	Иначе
For	Если
If	Для
Or	Или
Repeat	Массив
While	Повторять

Таблица 2

Типы данных в языке Паскаль

Название	Обозначение
Целочисленный	
	Real
	string
Логический	

Развитие ЛУУД: в данном фрагменте игры обучающий выдвигает гипотезы и приводит их обоснование, а также анализирует задания, что развивает ЛУУД и познавательную активность.

Продуктивные обучающие игры направлены на получение или систематизацию умений: выполняя задания, необходимо совмещать ранее полученные знания с умением поиска информации из различных источников.

Игра «Собери пазл»

Тема учебного занятия: «Способы записи алгоритмов».

Тип урока: урок развивающего контроля.

Цель игры: развитие алгоритмического мышления и сведений о способах записи алгоритмов.

Предварительная подготовка: необходимо разделить класс на несколько групп по 4–5 человек, подготовить 4 задачи, алгоритмы которых записаны различными способами; расписать по этапам решения и разрезать лист так, чтобы каждый этап был на отдельном фрагменте листа.

Ход игры: перед обучааемыми конверты с задачами. Необходимо раскрыть их, ознакомиться со всеми листочками и разложить решение задачи в правильном порядке. После того, как команда собрала задачу, учитель проверяет правильность выполнения и, если задача решена правильно, дает один фрагмент пазла. Так, решив все задачи, команда получает все пазлы и собирает из них картинку, на которой изображена блок-схема (рисунок 1). Получив изображение, командам необходимо прочитать его и сказать, что выводится в данной блок-схеме, что требовалось найти. Выигрывает команда, которая не допускала или допустила меньше ошибок при выполнении заданий, собрала блок-схему и попыталась сформулировать условие задачи.

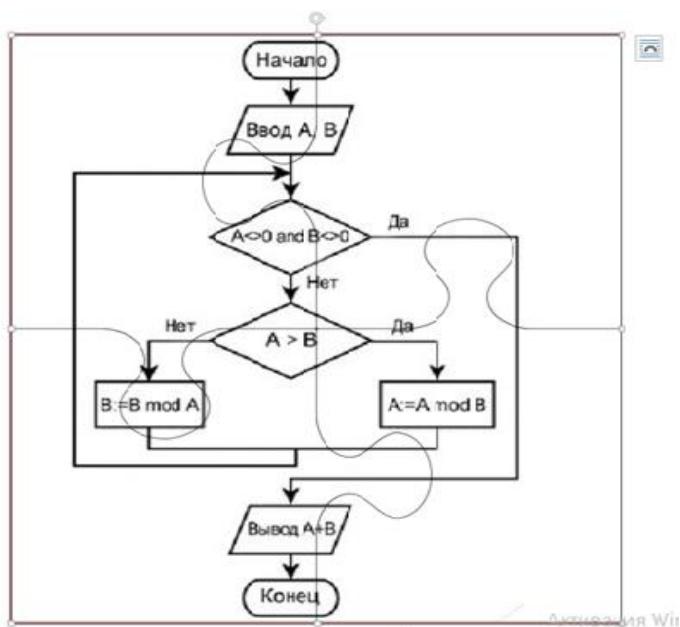


Рис. 1. Пазл из блок-схемы

Развитие ЛУУД: выполняя данное задание, обучаемые анализируют фрагменты записи алгоритма уже решенной задачи, но записанной каким-то способом, соответственно, выделяют признаки, которые характерны для конкретного способа записи задачи; происходит построение логической цепи – обучаемым необходимо подумать, какие фрагменты могут стоять и в каком месте, что способствует развитию логических УУД обучающихся.

Творческие дидактические игры позволяют проявить эвристические способности обучающихся, творчество и смекалку. Творческие игры можно проводить на внеклассных занятиях по информатике, уроках открытия новых знаний, а также на подведении итогов изучения урока, темы, раздела, главы и т. д.

Игра «Я – предприниматель»

Тема урока: «Работа с базой данных».

Тип урока: систематизации знаний (общеметодологической направленности).

Цель игры: развитие навыков работы в СУБД Microsoft Access.

Предварительная подготовка: заранее подготовить маркеры, ватманы. Разделить класс на 4 группы, где каждая группа – российский производитель про-

дукции. Группы: шоколадная фабрика «Красный октябрь», производители косметики «Весна», производитель бытовой химии «Миф», производитель напитков «СибКола».

Ход игры: класс необходимо разделить на 4 команды, где каждая команда – это определенная фирма, занимающаяся своим производством. Каждой команде необходимо сначала создать на компьютере базу данных с продуктами, реализуемыми данным предприятием, а затем изобразить 1 продукт и презентовать его.

Развитие ЛУУД: данная игра помогает проводить классификацию, выбирать на ее основе существенные и несущественные признаки предмета, а также проявлять свои творческие способности.

Данный комплект задач направлен на развитие у обучаемых 8-х классов ЛУУД. Использование данных задач способствует также познавательной активности, мотивации учебной деятельности. Каждая дидактическая игра требует подготовки, учет готовности обучающихся к проведению игры и может быть использована на уроках разного типа, в соответствии с целью урока и этапа, на котором она проводится.

Список литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://mamonovo-sk75.ucoz.ru/FGOSOOO/10.12.17-prikaz_ (дата обращения: 25.09.2019).
2. Дудковская И.А. Формирование познавательных универсальных учебных действий на уроках информатики посредством технологии проблемного обучения / И.А. Дудковская, Е.С. Антипова // Конструктивные педагогические заметки. – 2013. – №1. – С. 122-132.
3. Кукушкина А.Г. Методика организации игры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://studfiles.net/preview/2548381/> (дата обращения: 26.09.2019).